

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE DIRECTOR 11 PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS X SMAN 2 BATUSANGKAR

**Erik Ekstrada**

Mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Batusangkar  
e-mail: eriekstrada22@gmail.com

**Abstract:** *This study begins with the findings at SMAN 2 Batusangkar on PAI and Budi Pekerti class X learning that teachers only use the packet book in the learning process in the classroom. The package book was less able to attract attention and increase students' understanding of learning materials. The aims of study to develop a valid and practical interactive multimedia in order to overcome these problems. The type of research that the authors use is research and development. Instruments used are observation guides, interview guides and questionnaires. Data collection techniques that the author uses are observation, interviews and questionnaires. Data analysis technique consists of two ways, qualitative data analysis techniques by Miles and Huberman and quantitative descriptive data analysis techniques. Interactive multimedia has been feasible to be used as a learning PAI and Budi Pekerti. This is taken in accordance with the level of validity and practicality that has been analyzed in this study.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Software Adobe Director 11, PAI and Budi Pekerti, SMAN 2 Batusangkar*

## PENDAHULUAN

Penelitian ini diawali dengan temuan permasalahan di SMAN 2 Batusangkar terkait dengan media pembelajaran. Hasil temuan menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam mempelajari materi PAI dan Budi disebabkan oleh tidak bervariasinya media yang digunakan oleh guru. Hal ini didasarkan pada

hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas X SMAN 2 Batusangkar tanggal 09 September dan Selasa 25 Oktober 2016. Dari hasil observasi ditemukan bahwa media yang digunakan oleh guru hanya terfokus kepada buku paket yang telah disediakan oleh sekolah, tanpa divariasikan dengan media yang lainnya.

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan tiga orang siswa kelas X MIPA 1 SMAN 2 Batusangkar, diperoleh pernyataan bahwa siswa masih sulit untuk memahami materi yang ada di dalam buku paket terlebih jika materi PAI dan Budi Pekerti tersebut bersifat abstrak. Guru hanya bercerita dan menjelaskannya di depan kelas berdasarkan apa yang telah ada di dalam buku paket tanpa didukung dengan media lain seperti media audio visual. Akibatnya siswa sukar untuk memahami materi tersebut karena media buku paket yang digunakan oleh guru ternyata kurang menarik bagi siswa dan belum berfungsi dengan baik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selanjutnya siswa mengungkapkan bahwa, mereka ingin agar guru agama juga menyediakan media lain seperti gambar, animasi dan video, terlebih jika mereka dapat mengakses atau berinteraksi langsung dengan media tersebut yang membuat mereka menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Kemudian dari hasil wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti diperoleh pernyataan bahwa guru kesulitan dalam mengembangkan media yang dapat menarik bagi siswa dalam pembelajaran, disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru ter-

sebut dalam membuat media pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara di atas didukung pula oleh hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa nilai evaluasi MID semester satu tahun pelajaran 2016/2017 masih banyak siswa yang tidak tuntas pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 di kelas X SMAN 2 Batusangkar. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman sebagian siswa terhadap materi pembelajaran masih tergolong rendah.

Permasalahan yang ditemukan di atas juga senada dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Fuad dan Ghufroon (2014, p.85), bahwa pendidikan agama masih dianggap belum mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satunya diakibatkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru agama masih tertinggal.

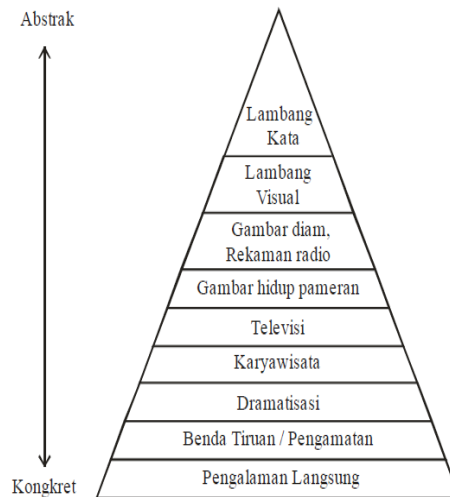
Sebagaimana diketahui, salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber belajar secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima

dapat dapat melakukan proses belajar secara efektif (Munadi, 2008, p.8).

Penggunaan buku paket sebagai satu-satunya media pembelajaran, sering membuat siswa cepat bosan dan akhirnya perhatian siswa terhadap materi menjadi berkurang. Pada aspek pedagogik, pemanfaatan media dan teknologi informasi dalam pendidikan dapat menjadi alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Menurut Sadiman dan Rahardjito (1996, p.17) fungsi media dalam pembelajaran adalah untuk membantu siswa dan guru mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman lebih nyata yaitu yang abstrak dapat menjadi kongkret, jalannya proses pembelajaran tidak membosankan, semua indera siswa dapat diaktifkan, lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar, dan dapat membangkitkan dunia teori dalam realita.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Edgar Dale (dalam Arsyad, 2000, p.10) mengklasifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal

yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experience*), seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



**Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale**

Multimedia interaktif menurut Sethi (2005); Mayer (2001) (dalam Babiker, 2016, p.62) adalah: *"Multimedia refers to the integration of two or more different information media within a computer system. These media can include text, images, audio, video, and animation"*.

Munadi (2008, p.152) mengemukakan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lainnya yaitu: 1) Bersifat interaktif karena multimedia interaktif dirancang untuk dipakai oleh pengguna (siswa) secara individual (belajar mandiri), 2)

Memberikan iklim efeksi secara individual karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, 3) Kebutuhan pengguna (siswa) secara individual dapat terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam penerima pelajaran, 4) Meningkatkan motivasi belajar pengguna (siswa), 5) Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada pengguna.

Beberapa hasil temuan penelitian menyebutkan bahwa multimedia interaktif ternyata dapat meningkatkan ketertarikan, minat, aktivitas dan hasil belajar siswa, diantaranya temuan dari Singaravelu (2014, p.54) bahwa: *"The resercher conducted the study towards the students of standard six to find out the impact of Interactive – Multimedia Package in improving Communicative skill in English. The students had monotony in the conventional method but the Interactive–Multimedia Package increased the enthusiasm of the learners. Conventional methods displeased the learners to learn effectively and the score of the learners appeared very low. Finding innovative methods like Interactive –Multimedia Package may promote the interest of the learners and it eliminates the problems of the learners and increases the scoring ability of all learners"*.

Kemudian hasil temuan dari Osman dan Oruc (2016, p.881) bahwa: *"The effect of multimedia technique on the academic achievement of students, the*

*significant different between the control and experimental group is found to be in the benefit of the experimental group. Multimedia technique is a much better instruction way than traditional ways. Additionally, students" interest, motivation and participation increased according to the researcher and experimental group"s teacher observations"*.

Berangkat dari penjelasan di atas maka pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan software Adobe Director 11 bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang menarik, efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dan Adobe Director 11 dialternatifkan sebagai salah satu software pembuat multimedia karena dalam software ini dapat memadukan berbagai media baik teks, gambar, audio, video dan animasi yang dikemas menjadi produk multimedia interaktif.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahap pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan software Adobe Director 11 pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 2 Batusangkar?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif dengan menggunakan software Adobe Director 11 pada pembelajaran PAI dan Budi

Pekerti di kelas X SMAN 2 Batusangkar?

3. Bagaimana praktikalitas multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Director 11* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 2 Batusangkar?

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Implementasi pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Director 11* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 2 Batusangkar.
2. Mengetahui validitas multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Director 11* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 2 Batusangkar.
3. Mengetahui praktikalitas multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Director 11* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 2 Batusangkar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2007, p.407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Director 11* yang dikemas dalam bentuk CD pada materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 2 Batusangkar.

## Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Adapun model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Berikut penjelasan tahap ADDIE yang digunakan.

1. Tahap Tahap Analisis (*Analysis*)  
Tahap ini merupakan kegiatan menganalisis masalah dan mengetahui kebutuhan perlunya pengembangan multimedia interaktif. Analisis yang dilakukan meliputi analisis hasil observasi, analisis hasil wawancara dengan siswa, analisis hasil wawancara dengan guru dan analisis kurikulum.
2. Tahap Desain (*Design*)  
Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). multimedia interaktif berdasarkan hasil dari penelaahan

pada tahap *analysis*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe multimedia interaktif dengan menggunakan software *Adobe Director 11*.

3. Tahap Pengembangan  
(*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses untuk mewujudkan *blue print* atau desain yang dibuat menjadi kenyataan. Tahap ini dilakukan mulai dari tahap pembuatan multimedia interaktif sampai kepada validasi dan revisi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif yang valid berdasarkan masukan dari pakar. Selain validasi produk multimedia interaktif juga dilakukan validasi terhadap RPP, angket respon siswa dan angket respon guru.

4. Tahap Pelaksanaan  
(*Implementation*)

Tahap implelementasi dilakukan untuk melihat kepraktisan multimedia interaktif yang sudah revisi berdasarkan masukan validator. Kepraktisan multimedia interaktif dengan *software Adobe Director 11* diambil melalui angket respon siswa dan guru.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap multiemdia interaktif. Pada

dasarnya evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model ADDIE. Kegiatan penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia yang telah dikembangkan.

### Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini adalah siswa kelas X MIPA 1 yang berjumlah 22 orang dan 1 orang guru PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMAN 2 Batusangkar.

### Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar angket.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuatitatif. Hasil lembar pedoman observasi dan lembar pedoman wawancara akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2007, p.337). Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data*

*reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.*

Teknik analisis kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2007, p.207).

Analisis data secara deskriptif kuantitatif akan diuraikan berdasarkan aspek validitas dan praktikalitas yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

#### 1. Validitas

Analisis statistik deskriptif dilakukan bertujuan untuk mengetahui validitas dari:

- Validitas produk multimedia interaktif
- Validitas RPP PAI dan Budi Pekerti.
- Validitas angket respon siswa
- Validitas angket respon guru

Dalam menganalisis lembar angket yang telah diisi oleh validator, peneliti menggunakan skala *Likert*. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan *skala likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata sebagai berikut:

- Sangat Valid : 5
- Valid : 4
- Cukup Valid : 3
- Kurang Valid : 2
- Tidak Valid : 1

Selanjutnya, masing-masing lembar validasi dicari persentase melalui teknik yang dikemukakan Riduwan (2012, p.14-15) dengan menggunakan rumus: 
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban masing-masing item}}{\text{jumlah skor ideal item}} \times 100\%$$

Rumus untuk menghitung persentase tingkat kevalidan.

Langkah selanjutnya adalah mendiskripsikan data persentase dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Untuk memudahkan membaca hasil penelitian tersebut, tabel interval persentase dapat dibuat dari gambaran skala seperti digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Persentase Tingkat Kevalidan Produk Multimedia Interaktif, RPP, Angket Respon Siswa dan Guru.**

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Dari hasil analisis data yang telah diperoleh, maka akan hasil tersebut

dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kevalidan produk multimedia yang dikembangkan, RPP, dan angket respon siswa dan guru untuk disempurnakan serta sebagai pedoman dalam merevisi produk yang dikembangkan.

## 2. Praktikalitas

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui praktikalitas multimedia interaktif yang diperoleh melalui angket respon siswa dan angket respon guru.

Guru dan siswa akan mengisi jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Sangat setuju : 5
- b. Setuju : 4
- c. Ragu-ragu : 3
- d. Kurang setuju : 2
- e. Tidak setuju : 1

Selanjutnya, masing-masing lembar angket dicari persentase dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban masing-masing item}}{\text{jumlah skor ideal item}} \times 100\%$$

Kemudian mendiskripsikan data persentase dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator seperti tabel dibawah ini:

**Tabel 2. Persentase Angket Respon Siswa dan Guru terhadap Praktikalitas Multimedia Interaktif.**

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Dari hasil analisis data yang telah diperoleh, maka hasil tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia yang diujicobakan kepada siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa Multimedia Interaktif dengan menggunakan *software Adobe Director 11* pada materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas 5 tahap yaitu: tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation*



(pelaksanaan), tahap *evaluation* (evaluasi)

#### 1. Tahap *analysis* (analisis)

Analisis yang dilakukan meliputi analisis hasil observasi, analisis hasil wawancara dengan siswa, analisis hasil wawancara dengan guru, analisis kurikulum, dan analisis pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran. Tahap analisis ini akan menjadi dasar bagi peneliti untuk perlunya melakukan pengembangan multimedia interaktif.

Dari hasil observasi di lapangan ditemukan bahwa media yang digunakan oleh guru hanya berupa buku paket yang disediakan oleh sekolah. Tanpa divariasikan dan didukung oleh media audio-visual. Hasil wawancara diperoleh bahwa siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media buku paket tersebut. Akibatnya pemahaman dan hasil belajar siswa masih kurang memuaskan. Hal ini ditandai dengan masih banyak siswa yang tidak tuntas dalam ujian MID semester 1 mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 2 Batusangkar.

Berkaitan dengan tersebut, hasil wawancara dengan tiga orang siswa kelas X SMAN 2 Batusangkar tentang penggunaan media oleh guru PAI dan Budi Pekerti dalam proses

pembelajaran, peneliti mendapatkan informasi yaitu:

- a) Dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti guru hanya menggunakan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah.
- b) Media buku paket yang digunakan oleh siswa belum mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.
- c) Siswa kesulitan memahami materi dari media yang digunakan oleh guru.
- d) Guru belum pernah menggunakan media audio visual ataupun animasi dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.
- e) Siswa menyatakan ketertarikan jika guru menggunakan media berupa audio, video, ataupun animasi dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Selanjutnya hasil wawancara guru PAI dan Budi Pekerti kelas X SMAN 2 Batusangkar maka didapatkan pernyataan guru yakni sebagai berikut:

- a) Media yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah buku paket yang disediakan oleh sekolah.
- b) Guru belum menggunakan media berupa audio, visual, ataupun animasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

- c) Guru belum mampu membuat Multimedia Interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kemudian dari hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina tidak bisa hanya diajarkan oleh guru melalui media papan tulis dan buku cetak, melainkan media yang mampu menghubungkan pemahaman siswa dengan realita kehidupan sehari-hari. Melalui penggunaan multimedia interaktif yang berisi teks, audio, visual dan animasi akan mampu membuat siswa lebih memahami bagaimana fenomena pergaulan bebas dan perbuatan zina yang terjadi pada saat ini serta dampak yang ditimbulkannya. Diharapkan dengan penggunaan multimedia interaktif siswa akan menjauhi perbuatan pergaulan bebas dan perbuatan zina.

## 2. Tahap *design* (perancangan)

Tahap design bertujuan untuk menyiapkan prototipe multimedia interaktif dengan menggunakan software *Adobe Director 11*. Rudi Susilan dan Cepi Riyana (2007, p.131) pada tahap mendesain multimedia interaktif dapat ditempuh dengan langkah-langkah diantaranya sebagai berikut: a) Pembuatan garis besar

program media, b) Pembuatan *flowchart*, c) Pembuatan *storyboard*, d) Dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan.

## 3. Tahap *development* (pengembangan)

*Development* merupakan tahap pembuatan multimedia sampai kepada validasi dan revisi. Pada tahap ini multimedia mulai dibuat berdasarkan rencana pembuatan dalam *storyboard* pada tahap desain. Pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi *Adobe Director 11* dari bagian halaman pembuka hingga penutup. Selanjutnya dilakukan validasi pakar. Validasi tidak hanya berkaitan dengan produk multimedia, namun juga dilakukan validasi RPP serta validasi angket respon siswa dan guru.

### a. Analisis Validitas Multimedia Interaktif

Produk multimedia interaktif dengan menggunakan software *Adobe Director 11* divalidasi oleh 3 orang pakar dari dosen Pascasarjana IAIN Batusangkar yaitu Dr. H. Arpinus, M.Ag, Dr. Suharmon, M.A, dan Dr. Fadriati, M.Ag. Hasil validasi multimedia interaktif dengan menggunakan software *Adobe Director 11* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Analisis Validasi Multimedia Interaktif**

No	Aspek penilaian	(%)	Kategori
1	Aspek navigasi program	86,7	Sangat valid
2	Aspek kognisi	81,5	Sangat valid
3	Aspek penilaian	82,2	Sangat valid
4	Integrasi media	86,7	Sangat valid
5	Artistik dan estetika	83,8	Sangat valid
6	Aspek keseluruhan	81,3	Sangat valid
<b>Jumlah Rata-Rata</b>		<b>83,3</b>	<b>Sangat valid</b>

Dari hasil validasi diketahui bahwa rata-rata hasil validasi adalah 83,3 dengan kategori sangat valid.

**b. Analisis Validitas RPP**

Guna untuk mendukung kegiatan pembelajaran, peneliti juga melakukan validasi terhadap RPP yang akan digunakan dalam penelitian. Validator berjumlah tiga orang yaitu Dr. H Arpinus, M.A, Dr. Suharmon, M.A dan Dr. Fadriati, M.Ag. dari aspek-aspek yang dinilai diperoleh bahwa format RPP 80%, isi RPP 81,1%, bahasa yang digunakan 83,3%, teknik penulisan 80%. Dan rata-rata hasil validasi RPP secara keseluruhan adalah 81,1% dengan kategori sangat valid.

**c. Analisis Validitas Angket Respon Siswa dan Guru**

Sebelum angket respon siswa dan guru dibagikan, peneliti menvalidasi angket tersebut terlebih dahulu. Validator angket

respon guru terdiri atas 4 orang yaitu: Dr. Suharmon, M.A, Dr. Fadriati, M.Ag, Dr. Suswati Hendriani, M.Pd, M.Pd dan Dr. Ridwal Trisoni, M.Pd. Hasil validasi angket respon siswa yang dinilai oleh validator rata-rata adalah 88,3% dengan kategori sangat valid.

Kemudian validator angket respon guru terdiri atas 4 orang yaitu: Dr. Suharmon, M.A, Dr. Fadriati, M.Ag, Dr. Suswati Hendriani, M.Pd, M.Pd, dan Dr. Ridwal Trisoni, M.Pd. Hasil validasi angket respon guru yang dinilai oleh validator rata-rata adalah 88,3% dengan kategori sangat valid.

**d. Tahap *implementation* (pelaksanaan)**

Multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Director* 11 yang telah dikembangkan serta telah dinyatakan valid dan layak uji, diujicobakan kepada siswa kelas X

MIPA 1 SMA Negeri 2 Batusangkar sebanyak 22 orang dan 1 orang guru. Uji coba dilakukan untuk melihat kepraktisan dari produk multimedia tersebut melalui angket yang disebarakan kepada siswa dan guru.

1) Analisis Praktikalitas dari Angket Respon Siswa

Hasil angket respon siswa dari 22 orang kelas X MIPA1 SMAN 2 Batusangkar terhadap aspek-aspek praktikalitas multimedia interaktif dengan perolehan skor rata-rata 91,2% dengan kategori sangat praktis. Hal ini berarti siswa memberikan penilaian yang sangat positif dalam penggunaan multimedia interaktif.

2) Analisis Praktikalitas dari Angket Respon Guru

Hasil angket respon 1 orang guru terhadap aspek-aspek praktikalitas multimedia interaktif dengan perolehan skor 80% . dengan kategori praktis. Hal ini berarti guru memberikan kesan yang positif terhadap multimedia interaktif.

e. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang berkaitan dengan kegiatan validitas dan praktikalitas dalam pengembangan

multimedia interaktif. Analisis validitas terkait dengan produk multimedia interaktif, RPP, angket respon siswa dan angket respon guru. Dan praktikalitas terkait dengan hasil respon siswa dan hasil respon guru.

Hasil validasi produk multimedia interaktif diperoleh skor rata-rata 83,3% dengan kategori sangat valid, hasil validasi RPP sebesar 81,1% dengan kategori sangat valid, hasil validasi angket respon siswa sebesar 88,3% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi angket respon guru sebesar 88,3 % dengan kategori sangat valid.

Hasil uji kepraktisan multimedia interaktif diperoleh angket respon siswa sebesar 91,2% dengan kategori sangat praktis dan angket repon guru sebesar 80% dengan kategori praktis.

## Pembahasan

### 1. Tahap Pengembangan Multimedia Interaktif

Pengembangan multimedia interaktif ini mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemetation, dan Evaluasi*). Model ADDIE telah ada digunakan sebagai salah satu model

dalam pengembangan multimedia interaktif diantaranya Diyan dan Upik (2016), Fitria dan Sigit (2015).

Dasar perlunya dikembangkan multimedia interaktif adalah temuan hasil observasi dan wawancara di SMAN 2 Batusangkar. Temuan ini menunjukkan bahwa antusias, ketertarikan siswa sangat kurang dengan buku paket yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Kemudian dari hasil wawancara dengan siswa, menyatakan bahwa adanya keinginan siswa supaya guru juga menyediakan multimedia interaktif yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Temuan ini senada dengan temuan analisis permasalahan oleh Arif dan Siti (2013) yang menyebutkan bahwa perlunya perubahan media yang lebih menarik bagi siswa. Selanjutnya Elnanda (2016, p.100-103) yang menyebutkan bahwa adanya keinginan siswa di Mts Thawalib Putri supaya guru mampu menyediakan multimedia interaktif dalam pembelajaran SKI di kelas. Kemudian Fuad dan Anik (2014) yang mengemukakan bahwa kurang menariknya media yang digunakan selama ini oleh guru.

## 2. Validitas Multimedia Interaktif

Berdasarkan penilaian validator terhadap produk multimedia interaktif diperoleh persentase rata-rata 83,3% dan termasuk kategori sangat valid. Hasil penilaian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elnanda (2016, p.131) yang menunjukkan hasil pencapaian sebesar 91,25% dalam kategori sangat valid. Kemudian hasil penelitian dari Arif dan Siti (2013), Diyan dan Upik (2016) yang juga memperoleh hasil validitas multimedia dengan kategori valid dan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dengan *software Adobe Director 11* telah layak untuk diujicobakan.

## 3. Praktikalitas Multimedia Interaktif

Adapun hasil pratikalitas yang diperoleh dari angket respon siswa dan guru adalah:

### a. Angket Respon Siswa

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa dapat diketahui rata-rata persentase angket respon siswa adalah 91,2% dengan kategori sangat praktis. Hasil angket respon siswa ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elnanda (2016, p.152) yang menunjukkan persentase 90,38% dalam kategori sangat praktis. Kemudian hasil penelitian Diyan dan Upik (2016)

yang memperoleh hasil angket respon siswa sebesar 85,83% dengan kategori sangat baik.

b. Angket Respon Guru

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada guru dapat diketahui rata-rata persentase adalah 80% dan termasuk kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan kesan yang positif terhadap multimedia interaktif tersebut.

Jadi berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi*. Kemudian multimedia interaktif pada materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini diambil sesuai dengan tingkat kevalidan dan kepraktisan yang telah dianalisis di atas, kemudian juga didukung dengan beberapa hasil penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa

multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Director 11* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina kelas X SMA. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan dan mengembangkan multimedia interaktif mengikuti model ADDIE yaitu: a) Tahap *analysis*; b) Tahap *design*; c) Tahap *development*; d) Tahap *implementation*; e) Dan tahap *evaluation*.

2. Hasil analisis validasi menunjukkan bahwa persentase hasil validasi multimedia interaktif sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid. Dan hasil validasi RPP sebesar 81,1% dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil validasi lembar angket respon siswa sebesar 88,3% dengan kategori sangat valid. Dan hasil validasi lembar angket respon guru sebesar 88,3% dengan kategori sangat valid.
3. Hasil analisis praktikalitas menunjukkan bahwa persentase angket respon siswa sebesar 91,2% dengan kategori sangat praktis dan persentase angket respon guru sebesar 80% dengan kategori praktis.

Kemudian dari hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa, suatu keharusan untuk menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berkaitan dengan materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.
2. Bagi guru, agar mempelajari dan menggunakan multimedia interaktif yang sudah dikembangkan peneliti dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.
3. Bagi kepala sekolah, untuk memotivasi dan memfasilitasi guru agar menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

#### KEPUSTAKAAN ACUAN

Arif dan Siti. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*. UNY. Jurnal Prima Edukasia, Volume I - Nomor 1.

Arsyad, A. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Babiker, Mohd. Elmagzoub A. 2015. *For Effective Use of Multimedia in Education, Teachers Must Develop their Own Educational Multimedia*

*Application*, TOJET: The Turkish Online Journal of Educational. Volume 14 issue 4.

Diyan dan Upik. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Plantae untuk Siswa SMA Menggunakan Eclipse Galileo*. Universitas Jambi. Biodik Vol 2 No. 1.

Elnanada, Depki. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Perguruan Thawalib Putri Padang Panjang*. Tesis. Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Batusangkar.

Fitria dan Sigit. 2015. *The Development of Interactive Learning Media of Basic Electronic Components Introduction, Using Adobe Director at SMK*. UNY: Elektro, Vol.5, No.3.

Fuad, Moch. dan Ghufro, Anik. 2014. *Pengembangan program CAI dalam Pembelajaran PAI Materi Haji dan Umrah untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah*. PPs UNY Yogyakarta, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 1 - Nomor 1.

Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan*

- baru. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Osman, I.Genc dan Oruc, Sahin. 2016. *Effect of the use of multimedia on students' performance: A case study of social studies class*. Turkey: Yildiz Technical University.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rudi S. dan Cepi R. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana.
- Sadiman, A. S., R. Rahardjo, A. Haryono, & Rahardjito. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Singaravelu, G. 2014. *Efficacy of Multimedia Package in Communicative Skill in English*. Bharathiar University, Coimbatore: i-manager's Journal on English Language Teaching, Vol. 41 No. 41.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.